**Bitácora**

**Integrantes:**

* Manager: Javier Enrique Días Rivera
* Coder: Martín Ramírez Hilario
* Músico: Jonathan
* Artista: Andrés Mauricio

**25/2/24** Desarrollo de la reunión:

* A la reunión solo asistió el coder del equipo, por lo que la discusión de ideas solo fue acordada con él.
* Se trato de comunicar con el músico sin éxito.
* La reunión se dirigió a la discusión de la temática y diseño del juego debido a la potencial primera entrega el domingo 3 de marzo.
* Se discutió primero la idea de un space invaders con temática de magos:
  + 3 tipos de ataque.
  + Uno base de fuego.
  + Power ups de hielo y trueno con efectos secundarios en los enemigos.
  + Defender terrenos.
* Ante una propuesta del coder se decidió mejor optar por otra temática basada en un space invaders.
* Los últimos 30 minutos de la reunión se dedicaron a familiarizar al coder con el entorno de trabajo, dándole una pequeña introducción a Github, Trello, el GDD y la instalación de Unity.

Acuerdos llegados:

* La primera propuesta serio del juego es: “Leyendas del metro”:
  + Endless runner.
  + Manejamos un metro durante su trayecto en el túnel.
  + Enemigos de leyendas del metro que tendremos que esquivar.
  + 3 carriles de movilidad.
  + Mecánica extra donde te cruzaras con algunos metros que te restringirán la movilidad quitándote un carril.
  + Una sola vida.
  + Puntaje basado en el tiempo que el jugador a sobrevivido.
  + Un solo power up en el juego, inmunidad temporal.

Diagrama, Esquemático

Descripción generada automáticamente

* El coder tendrá la misión de instalar Unity y abrir el repositorio.